3

Arsenalia

virtual game: VIRTUAL MUSEUM OF THE ARSENALE (*ING*)
by arch. Francesco Calzolaio, with SPACE spa

As part of the European Erasmus + program, the I_Improve partnership is dedicated to giving new impetus to the cultural heritage of urban waterfronts in Stockholm, Vienna, Ostend, Vilnius, Gdansk and Venice. Venti di Cultura offers new cultural services for the Arsenale, capable of offering the visitor a visit experience mediated by innovative tools.

Arsenalia is an Urban game by Marisa Convento: " Beads Treasure Hunt", a board game by studiogichi srl: "The Doge's Secret", and a digital game: "Virtual Arsenal Museum", by Francesco Calzolaio, with Space spa.

These tools have been developed with the help of the stakeholders who have responsibility for the management of the Arsenale, and some of the associations that have been dealing with its cultural heritage for years. They are shared products that can be developed and managed by the stakeholders involved, beyond the time limits of the European project.

In the final phase of the project we decided to develop a third level of game, the digital one, because many were asking us to accept this very current challenge, and because we found a professional interlocutor of the highest level, Space spa, one of the most significant European producers of digital services for culture. Together we have produced a hypothesis of a "Virtual Arsenal Museum" (doc), which twins the prototype of the board game and the urban game.

Unlike the other two games that were conceived during the three years of design elaboration, and consequently had time and way to evolve from the first idea to the shared prototype, this digital game is a preliminary proposal matured from the collaboration between F. Calzolaio and SPACE, which recently led to the winning of the tender by the Port Authority of Venice for the Virtual Museum of the Port. In this sense, the authors donate the following proposal to Venti di Cultura, which lays the foundations for a common implementation, shared with the stakeholders. For this reason, only the Italian full version is provided.

gioco virtuale: MUSEO VIRTUALE DELL'ARSENALE (*ITA*)
by arch. Francesco Calzolaio, con SPACE spa

Nel quadro del programma europeo Erasmus+ la partnership I_Improve si dedica a dare nuovo impulso al patrimonio culturale di waterfront urbani di Stoccolma, Vienna, Ostenda, Vilnius, Danzica e Venezia. Venti di Cultura propone servizi culturali innovativi per l'Arsenale, capaci di offrire al visitatore un'esperienza di visita mediata da strumenti innovativi.
Arsenalia è un gioco Urbano di Marisa Convento: "Caccia alle perle", un gioco da tavolo di studiogichi srl: "Il segreto del doge", e un gioco digitale di Francesco Calzolaio: "Museo Virtuale dell'Arsenale", con SPACE spa.
Questi strumenti sono stati elaborati anche con l'aiuto degli attori che hanno responsabilità per la gestione dell'Arsenale, e di alcune delle associazioni tra quelle che da anni si occupano della sua eredità culturale. Sono prodotti condivisi che possono essere sviluppati e gestiti dagli attori coinvolti, al di là dei limiti temporali del progetto europeo.
Nella fase finale del progetto abbiamo deciso di ingaggiarci in un terzo livello di gioco, quello digitale, perché da più parti ci domandavano di accettare questa sfida quantomai attuale, e perché abbiamo trovato un interlocutore professionale di altissimo livello, Space spa, uno dei più significativi produttori europei di servizi digitali per la cultura. Assieme abbiamo prodotto un ipotesi di Museo Virtuale dell'Arsenale, che affianca il prototipo del gioco da tavolo e il gioco urbano.
A differenza degli altri due giochi che sono stati pensati nel corso dei tre anni di elaborazione progettuale, e di conseguenza hanno avuto tempo e modo di evolvere dalla prima idea al prototipo condiviso, questo gioco digitale è una proposta preliminare maturata dalla collaborazione tra F. Calzolaio e SPACE, che recentemente ha portato alla vincita della gara bandita dall'Autorità Portuale di Venezia per il Museo Virtuale del Porto. In questo senso gli autori donano a Venti di Cultura la seguente proposta, che mette le basi per una comune implementazione, condivisa con gli stakeholders. Per questo se ne fornisce solo la versione italiana.

CONTENUTI

L'Arsenale di Venezia è il crogiolo della forza navale veneziana che per secoli ha dominato il mediterraneo. Il senso profondo di questi luoghi straordinari, oggi silenziosi, sfugge alla vista ed è ammantato di mistero: il MVA vuole disvelarne i contenuti più suggestivi al pubblico vasto.

L'Arsenale è un *unicum* sia come modello proto-industriale, sia come complesso architettonico, perfettamente conservato fino ai giorni nostri. Oggi ne possiamo ammirare la sua forma complessiva, grande un settimo della superficie di Venezia, in un alternarsi di pieni e vuoti densi di significato, con quasi cento squeri, i cantieri che avevano la loro continuità funzionale negli specchi d'acqua prospicenti.

L'Arsenale è unica parte della città circondata da mura, ma non per difendere la popolazione o il governo, questa funzione era assolta dalla laguna, unica città medievale al mondo. Piuttosto la cortina muraria serviva a proteggere materiali e prodotti preziosi e rari. Era il luogo dove si esprimeva una straordinaria forza produttiva, fondata sull'intreccio di saperi e tecniche che hanno reso Venezia la "signora dei mari". Oggi questi luoghi sono parzialmente aperti al pubblico grazie agli attori che ne anno ereditato la gestione. Uno spettacolo silente, dove s'intuiscono le voci degli arsenalotti ed il rumore del loro sapiente lavorio su legni, corde, metalli, mentre costruivano galee, macchine da guerra e commercio.

Questo straordinario patrimonio di saperi e storie è disvelato dal Museo Virtuale dell'Arsenale (MVA) che mette il visitatore non solo a contatto con lo spessore culturale dei luoghi che attraversa, ma anche li anima con il clangore del lavoro che vi si compiva. Il MVA offre un'esperienza di visita unica di uno straordinario patrimonio nascosto alla percezione dei più, lo riconnette con la sua storia recente e lontana, con la sapienza dei mestieri che ospitava e proteggeva, con le avventure che partivano dall'arsenale per solcare i mari conosciuti. Porta il visitatore oltre le attività che vi si svolgono ora, oltre le mura fisiche e culturali che lo separavano dal suo contesto immediato e remoto.

Capisaldi, stazioni multimediali, itinerari

I capisaldi del sistema architettonico sono raccontati dai dispositivi individuali, che si attivano in loro prossimità, ma anche da stazioni multimediali poste all'interno delle emergenze culturali, e ed infine dagli itinerari terrestri ed acquei:

- I Capisaldi son una rete diffusa di punti di sensibili che meritano un approfondimento per disvelarne storia, usi e valori.
- Le stazioni multimediali sono delle stanze virtuali del museo, collocate in punti particolarmente ricchi di storia, che raccontano attraverso schermi interattivi sia ciò che si vede sia ciò che è scomparso, ma ugualmente necessario per capire il significato culturale del luogo.
- Itinerari di vario tipo che si snodano lungo i settori visitabili liberamente a piedi, all'interno e nelle immediate vicinanze; altri su prenotazione nei periodi consentiti, grazie alle istituzioni che li gestiscono; altri ancora acquei, anch'essi su prenotazione, su imbarcazioni a remi all'interno del recinto arsenalizio, o elettriche al di fuori di esso.

Alcuni temi di lettura s'intrecciano nell'esperienza di visita degli spazi:

- uso: il valore d'uso articolati in sequenza storica di uso originario, ultimo uso industriale, uso attuale e futuro;

- le memorie particolari come aneddoti, leggende, tradizioni, che si narrano del luogo;
- le persone che animavano quei luoghi, progettisti e operai, calafati, squerarioli, remeri, ecc..;
- le connessioni con luoghi vicini e lontani, dentro il recinto murario o nelle sua prossimità, nella laguna o nel mediterraneo;
- le emergenze architettoniche ed artistiche che contraddistinguono quel luogo, ora e/o allora.

Testimoni

Il MVA è non solo un'offerta multimediale offerta al visitatore, e pertanto chiusa, ma è anche parte di un processo aperto. Il sistema è flessibile ed aperto per un periodo determinato, ad essere aggiornato con informazioni offerte da esperti e testimoni, che lo possano ulteriormente arricchire.

Novella caronte ad accompagnarci in questo viaggio sarà Marisa, l'ultima impiraressa, che saprà introdurci alla sua contagiosa passione per l'Arsenale, e presentarci i suoi amici. Il loro racconto dischiuderà le porte della loro viva esperienza delle attività passate, presenti e future nel Arsenale. Essi sono Saverio (remer), Alessandro (fabbro), Renzo (corder), Bepi (maestro d'ascia), Francesco (fante da mar) e Alvise (fornaio). Sette personaggi che raccontano della condizione attuale delle risorse culturali e produttive, per poi passare la parola ai loro "gemelli" in costume, che narrano la storia antica dentro e fuori il recinto murario. Alle volte compariranno anche i loro gemelli futuri, per introdurre possibili e probabili esiti dell'evoluzione delle attività portuali.

Punti di Interesse

Il MVAsi articola in 24 punti di interesse (POI) con i contenuti formativi/informativi digitali relativi. L'utente è contestualizzato con riferimento alle categorie culturali: tangibile, intangibile, itinerari. Il MVA offre al visitatore un'esperienza di visita attraverso una narrazione digitale che si incentra sul ruolo dell'Arsenale nei secoli, articolato secondo le 4 seguenti aree tematiche del patrimonio architettonico, a seconda della loro vocazione funzionale:

- 1S squeri: d'acqua (1.1SA), di terra (1.2ST), galeazze (1.3SG), bucintoro (1.4SB);
- 2F filiere: del legno (2.1FL), corde (2.2FC), armi e ferro (2.3FA), pane (2.4FP), vele (2.5FV)
- 3I ingressi/itinerari: ingressi acquei (3.1IA) e terrestri (3.2IT), percorsi acquei (3.3PA) e terresti (3.4PT)
- 4P produzioni moderne: (4.1PR) rampe, bacini carenaggio (4.2PB), gru (4.3PG), tracciamenti (4.4PT)
- 5M miscellanea

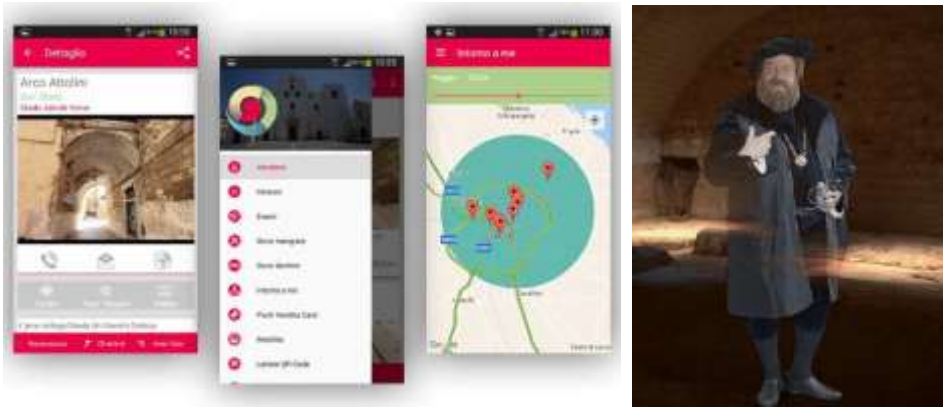
Allestimenti multimediali

Sono individuati 5 spazi per un allestimento multimediale dentro funzioni culturali già aperte al

pubblico, tramite accordi con gli stakeholders.

Ciascun POI è descritto nei contenuti digitali informativi che includono la narrazione virtuale del significato del luogo da parte dei personaggi descritti. Includono anche ove possibile:

1. la narrazione dei testimoni dell'uso recente in brevi interviste fatte ad hoc;
2. l'indicazione e la descrizione di brevi itinerari a piedi che si dipartono dal POI verso altre risorse culturali;
3. l'indicazione dei percorsi acquei che partono dal POI e lo connettono con il sistema dei percorsi lagunari e il MVA.



progetti realizzati da SPACE

FRUIZIONE DEI CONTENUTI

Le diverse tipologie di contenuti multimediali fruibili tramite l'App saranno realizzate in base ad un approccio innovativo e altamente qualitativo, volto a ottenere un forte impatto di engagement degli utenti.

I contenuti video, audio e panoramiche 360° saranno fruibili tramite l'App sia come corredo ai POI che come strumenti per presentare temi e itinerari: questo tipo di contenuti saranno riprodotti sul dispositivo mobile attraverso player installati sullo smartphone e potranno essere fruiti in modalità landscape (a tutto schermo) e portrait. La risoluzione dei video prodotti sarà almeno Qhd (960×540) in cui il rapporto è 16:9 e, quindi, è un formato panoramico. La risoluzione 960×540 pixel è pari a 1/4 del Full HD per cui non ci sono significative perdite di qualità con il ridimensionamento delle immagini.

Un discorso a parte meritano i Video 360° che consentiranno all'utente di fruire punti panoramici a 360°. Questi punti saranno fruibili in Realtà Virtuale tramite l'uso di cardboard da distribuirsi nei luoghi presidiati del Sistema Portuale. L'uso della cardboard si presta magnificamente a promuovere il Museo Virtuale anche in contesti quali fiere, meeting.

progetti realizzati da SPACE

Gamification

Le tecniche di gamification che verranno utilizzate nell'ambito del progetto, saranno orientate a coinvolgere l'utente in un percorso interattivo e appassionante che favorirà l'esplorazione, l'apprendimento e la memorizzazione dei contenuti e delle bellezze naturalistiche e culturali dei siti. La funzionalità di gaming sarà integrata nella modalità stessa di fruizione dell'app.

Quando si aprirà la scheda di un POI, sarà possibile leggere il testo, ascoltarne l'audio e vedere la gallery di immagini. Per sbloccare i contenuti di approfondimento multimediale sarà necessario rispondere ad un quiz, una domanda a risposta multipla. Se la risposta sarà errata, verrà fornito un suggerimento; alla risposta esatta sarà elargito un oggetto premio da collezionare.

Il contenitore degli oggetti potrà essere una rete da pesca o un container. I premi saranno di vario tipo, ma sempre in relazione al tema della domanda. Quando si otterrà il premio, si accederà ad una sua breve scheda descrittiva. Chi risponderà esattamente a tutte le domande, avrà accesso ad un contenuto extra, che si sbloccherà in quel momento a sorpresa.

progetti realizzati da SPACE

Esperienze di Realtà Aumentata

La tecnologia della Realtà Aumentata permette la sovrapposizione di interessanti contenuti digitali all'immagine del reale ripresa attraverso la telecamera del dispositivo mobile. Grazie alle consolidate

esperienze maturate in questo ambito, SPACE è altamente qualificato per offrire contenuti in Realtà Aumentata in grado di arricchire la fruizione dell'App e la visita dei luoghi tramite un'interazione semplice e naturale. Suggestivi contenuti realizzati tramite ricostruzioni digitali, personaggi virtuali, narrative superimposte, offriranno all'utente un'esperienza di visita esclusiva.

L’offerta propone la creazione di 12 esperienze in Realtà Aumentata in 12 distinti POI, il cui contenuto sia pensato per essere fruito nella specificità dei luoghi e delle atmosfere della Laguna e del Sistema Portuale, ma anche da remoto.

Per capitalizzare la bellezza dei luoghi, l'App invierà notifiche push qualora il Visitatore non sia in ascolto del POI che racchiude l'AR. Questa classe di contenuti include materiali video che si superimpongono alla vista reale. Nei 12 POI interessati, appariranno Personaggi Virtuali (video realizzati in green screen in studio di registrazione, con attori in costumi d’epoca) che si posizioneranno nel luogo di interesse e cominceranno a narrare di scene ed eventi epici, in presa diretta, orientando l’attenzione dello spettatore verso dettagli e aneddoti di sicuro interesse.

La stessa esperienza sarà fruibile anche off-site, da remoto. Queste esperienze saranno inserite contestualmente all'interno dei POI e saranno un incentivo a fruirle nelle atmosfere e nei luoghi per le quali sono state pensate. I personaggi virtuali, in questo caso, si presenteranno al fruitore e lo inviteranno a recarsi sul luogo che si materializzerà alle loro spalle tramite un'immagine.